

Töne erzeugen: Ton ändern

```

/*
Melodie mit Lautsprecher

Tone Library muss installiert sein!
https://github.com/bhagman/Tone

Speaker GND und 12
*/

#include <Tone.h> //Bibliothek(Library) Tone hinzufügen

Tone speaker; //Den Lautsprecher als Speaker festlegen

void setup ()
{
  speaker.begin(12); //Den Lautsprecher auf Pin 12 definieren
}

void loop()
{
  speaker.play( NOTE_G5, 100 ); //In Klammer: (Tonart, Tonlänge)
  delay (250); //Pause (Milliseskunden) zwischen den Tönen
  speaker.play( NOTE_C6, 100 );
  delay (250);
  speaker.play( NOTE_E6, 100 );
  delay (300);
}

```

Kompilieren abgeschlossen.

Globale Variablen verwenden 33 Bytes (1%) des dynamischen Speichers, 2.015 Bytes für lokale Variablen verbleiben. Das Maximum sind 2.048 Bytes.

2 Arduino Uno on /dev/cu.usbmodem1421

```

speaker.play( NOTE_G5, 100 ); //In Klammer: (Tonart, Tonlänge)
delay (250); //Pause (Milliseskunden) zwischen den Tönen

```

Abändern:

Tonart: Liste der Töne mit Frequenzen: <https://github.com/bhagman/Tone>

Tonlänge: Länge des Tons in Millisekunden

Pause: Dauer der Pause in Millisekunden